

### Vamox: diseño de interfase para software libre

Alumnos: Emiliano Luciani  
Darío Badagnani

**M**uchas veces, a los alumnos que comienzan a estudiar Diseño en Comunicación Visual y no tienen experiencia o conocimientos sobre computación, les cuesta hacer un buen uso de las herramientas de diseño que consiguen en la Red. Esta brecha se debe al alto costo de los programas profesionales y a los altos requerimientos de sistema que éstos tienen. Para muchos estudiantes, la única solución es utilizar un software “pirateado”; esto supone un enorme consumo de tiempo y de recursos para obtener las aplicaciones y los métodos para burlar su seguridad.

Nuestra propuesta consiste en crear una distribución de GNU-Linux con el software que los estudiantes requieren y en rediseñar la interfaz de esta distribución para que se adapte a las necesidades de los estudiantes. Asimismo, propusimos la fabricación de nuevas aplicaciones o de funciones de los programas existentes para permitir el diseño en el mercado laboral.

Este proyecto está destinado a los estudiantes de la Facultad de Bellas Artes (FBA) de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), pero también puede ser útil para jóvenes profesionales y diseñadores que necesiten un sistema transportable y con pocos requerimientos. Consideramos que es importante hacer una campaña para lograr que los planes educativos tomen un nuevo rumbo, en el que el software libre sea su eje principal y que coexista, en algunos casos,

con un software privativo, ya que no podemos negar su existencia y su difusión.

Los objetivos generales de esta investigación fueron: promover el uso del software libre en la educación pública; plantear un modelo para enseñar el uso de herramientas de diseño en la UNLP, y sugerir métodos para la convivencia entre el modelo privativo y el open source. De éstos se desprendieron los siguientes objetivos específicos: crear una estética original orientada, principalmente, a la funcionalidad y basada en un sistema existente; utilizar este sistema para difundir el uso de software libre, y generar debate sobre los programas educativos con relación al software.



### Desarrollo de la investigación

Para realizar un análisis de los sistemas actuales, primero investigamos el origen de las interfaces para poder entender algunos de sus códigos y la evolución de su diseño. Cada uno de los entornos gráficos tiene aspectos positivos y negativos que debemos tener en cuenta para combinar elementos para crear una nueva interfaz.

Luego de analizar Windows, Mac OS, KDE y GNOME, Xfce y Corel Linux, entre otros, decidimos tomar como base Ubuntu Linux por su facilidad de uso, por la integración entre los diferentes programas y por sus posibilidades de modificación. Además, es un sistema operativo que, por sus requerimientos de sistema, se puede instalar en una gran variedad de computadoras. Otro punto importante es que está en español.

A partir de estos elementos trabajamos en un nuevo diseño. Para ello, tomamos conceptos de otros sistemas existentes, pero evitamos imitar la estética de éstos. Para construir los elementos gráficos planteamos utilizar software libre (Inkscape para ilustración vectorial, Gimp como editor de mapas de bits, Blender para modelado 3D, entre otras aplicaciones), sobre un sistema GNU/Linux (Ubuntu).



## Continuidad del proyecto

Los objetivos generales de esta La recepción de Vamox fue muy buena. Para nuestra sorpresa, muchos pensaron que se trataba de un nuevo sistema operativo desarrollado en la UNLP. Esperamos que nuestro proyecto sea un primer paso para debatir de qué manera podrían incluirse Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) en los distintos niveles de la educación. Creemos que podría centrarse el contenido en la utilización de formatos y software libre como principal herramienta.

La visión del mundo que plantea el software libre es coherente con la educación pública y gratuita, y por tanto, la universidad podría ser el ámbito de partida donde compartir y difundir estos conceptos progresivamente fuera del ámbito educativo hacia la práctica profesional.

Existen elementos en las interfaces que resultan más funcionales, pero requieren de mayor tiempo de adaptación. Windows, por ejemplo, aunque posee fallas, es el sistema operativo con mayor uso.

Es posible combinar las ventajas de diferentes entornos e implementarlas en una nueva interfaz. Este proyecto contempló los siguientes elementos: los bordes de ventanas; los botones, menús, barras, etcétera; la pantalla de arranque; la pantalla de login; el diseño de fondos; el diseño de wallpapers; el diseño de iconos; el sistema de grilla; el diseño de packaging; los afiches; las guías de uso de soft; video promocional y los sonidos (contribución de Nicolás Musso, músico, estudiante de la FBA- UNLP).

Más información: [vamox.blogspot.com](http://vamox.blogspot.com)